



FURNITURE SECTOR AVANT-GARDE CREATIVITY
AND ENTREPRENEURSHIP TRAINING

01. A2

Currículum del curso de Creatividad y Emprendimiento en el sector Mueble





FACET

FURNITURE SECTOR AVANT-GARDE CREATIVITY
AND ENTREPRENEURSHIP TRAINING

www.facetproject.eu

Autores:



CENFIM
Home & Contract
furnishings



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

DIDA
DIPARTIMENTO DI
ARCHITETTURA



Transilvania
University
of Braşov

eurocreamerchant
consulenza direzionale d'impresa

ačn asociace
českých nábytkářů

CCS
Digital Education



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

CONTEXT

Referencia contrato	2018-1-IT01-KA202-006734
Programa	Erasmus+
Acción clave	Cooperación para la innovación y el intercambio de buenas prácticas.
Acción	Alianzas estratégicas para la educación y formación profesional.
Acrónimo del proyecto	FACET
Título del proyecto	Furniture sector Avant-garde Creativity and Entrepreneurship Training
Fecha de inicio del proyecto	01/11/2018
Duración del proyecto	30 meses
Fecha de finalización del proyecto	30/04/2021
Intellectual Output (IO)	O1 - Curso / Currículum – Diseño y Desarrollo
Actividad (ACT)	A2 - Definición del currículum
Título del entregable	O1.A2 - Currículum del curso de Creatividad y Emprendimiento en el sector Mueble
Naturaleza del entregable	INFORME
Nivel de difusión	PÚBLICO
Fecha de vencimiento del entregable	Mes 4 (Febrero 2019)
Fecha real del entregable	23/05/2019
Producido	UTBV – Lidia Gurau (Fecha: 23/05/2019)
Revisado	Todos los socios (Fecha: 16/09/2019)
Validado	did – Irene Burroni & Ilaria Bedeschi (Fecha: 9/10/2019)



REGISTRO DE CONTROL DE CAMBIOS

Fecha	Versión	Autor	Secciones afectadas / Cambio
23/05/2019	V1	UTBV - Lidia Gurau	Primer borrador
8/10/2019	V2	UTBV - Lidia Gurau	Inclusión de comentarios de socios
9/10/2019	V3	CENFIM - Silvia Claramunt	Formato del documento



CONTENIDOS

CONTEXT	3
REGISTRO DE CONTROL DE CAMBIOS	4
CONTENIDOS	5
DEFINICIÓN DEL CURRÍCULUM	6
Resumen del curso	6
Objetivo principal	6
Palabras clave	6
Resultados principales	6
Objetivos educativos	7
Objetivos del curso “Creatividad y Emprendimiento en el sector Mueble”	7
Habilidades adquiridas.....	7
MÓDULO I. CREATIVIDAD Y PENSAMIENTO CREATIVO	8
I. 1. Objetivo del módulo.....	8
I. 2. Palabras clave.....	8
I. 3. Plan de formación.....	8
I. 4. Resultados del aprendizaje.....	9
MÓDULO II. CREATIVIDAD E INNOVACIÓN	10
II. 1. Objetivo del módulo	10
II. 2. Palabras clave	10
II. 3. Plan de formación	10
II. 4. Resultados del aprendizaje.....	11
MÓDULO III. CREATIVIDAD MOTIVACIONAL	12
III. 1. Objetivo del módulo.....	12
III. 2. Palabras clave.....	12
III. 3. Plan de formación.....	12
III. 4. Resultados del aprendizaje.....	13
MÓDULO IV. CREATIVIDAD SOSTENIBLE	14
IV. 1. Objetivo del módulo	14
IV. 2. Palabras clave	14
IV. 3. Plan de formación.....	14
IV. 4. Resultados del aprendizaje.....	15
MÓDULO V. CREATIVIDAD Y EMPRENDIMIENTO	16
V. 1. Objetivo del módulo.....	16
V. 2. Palabras clave.....	16
V. 3. Plan de formación	16
V. 4. Resultados del aprendizaje	17



DEFINICIÓN DEL CURRÍCULUM

Resumen del curso

En la tabla de debajo se muestra un resumen del curso “**Creatividad y Emprendimiento en el sector Mueble**” junto con el responsable del desarrollo de cada módulo. Hay **5 módulos** en total.

Núm.	Título del módulo	CENFIM	CFPIMM	UNIFI	UTBV
1	Creatividad y pensamiento creativo				X
2	Creatividad e innovación			X	
3	Creatividad motivacional	X	X	X	X
4	Creatividad sostenible	X			
5	Creatividad y emprendimiento		X		

Objetivo principal

El objetivo principal del proyecto FACET es el **desarrollo de métodos nuevos e innovadores para fortalecer la creatividad y el emprendimiento en los programas de Formación Profesional en el sector del mueble**, tanto para la Formación Profesional Inicial como para la Continua y teniendo en cuenta el aprendizaje basado en el trabajo.

El proyecto es innovador porque desarrolla herramientas nuevas e innovadoras para el aprendizaje online:

- Un **curso online** basado en un Entorno de Trabajo Motivacional
- Una **herramienta de aprendizaje basada en el trabajo** capaz de acreditar las habilidades del usuario.

Palabras clave

La innovación requiere competencias de iniciativa y emprendimiento, que se refieran a la **habilidad de convertir ideas en acciones**. Implica creatividad e innovación, así como la **habilidad de planificar y gestionar proyectos para conseguir objetivos**. Las empresas de mobiliario necesitan ser más creativas y emprendedoras, no solo para empezar nuevos negocios, sino para **ser capaces de comercializar nuevos productos y servicios de valor**.

Resultados principales

El **incremento de innovación en el sector del mueble y la mejora del nivel de habilidades que favorecen la innovación y la empleabilidad del sector** entre los profesionales del mueble a nivel local, regional y nacional.

El fortalecimiento de las **habilidades creativas y de emprendimiento de los profesionales de las empresas de mobiliario**, resultando en **nuevos productos**, los cuales están en línea con la cambiante estructura de la sociedad, el estilo de vida y las tendencias, así como los **nuevos modelos de negocio** y la relación proveedor-consumidor.



El resultado será una **lista de empleos / cualificaciones donde el currículum podrá ser aplicado**. Han sido seleccionados 4 EMPLEOS directa o indirectamente relacionados con la creatividad y el emprendimiento en el sector del mueble:

- **DIRECTORES DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO** Código ISCO-08: 1223
- **DIRECTORES DE INDUSTRIAS MANUFACTURERAS** Código ISCO-08: 1321
- **SUPERVISORES DE INDUSTRIAS MANUFACTURERAS** Código ISCO-08: 3122
- **DISEÑADORES Y DECORADORES DE INTERIOR** Código ISCO-08: 3432

Objetivos educativos

El curso tiene como objetivo mejorar la capacidad de generar nuevas y mejores ideas, y convertir las ideas en acciones para crear nuevos productos / servicios / modelos de negocio reales y valiosos.

Objetivos del curso “Creatividad y Emprendimiento en el sector Mueble”

- Desarrollar conceptos y técnicas para la creatividad
- Aplicar nuevos métodos creativos para mejorar la innovación
- Promocionar la creatividad y la innovación en todas las actividades
- Desarrollar un pensamiento creativo sostenible
- Desarrollar habilidades para el emprendimiento
- Identificar oportunidades de negocio
- Desarrollar un pensamiento estratégico
- Gestión de proyectos y modelos de negocio
- Aplicar los principios de marketing creativo
- Búsqueda de nuevos mercados
- Desarrollar la auto-organización y la capacidad de cooperación.
- Promover el trabajo conjunto multidisciplinar
- Aprender de una forma interactiva, flexible y dinámica

Habilidades adquiridas

Los alumnos que asisten al curso formarán parte de clases multidisciplinarias, ya que hay una gran cantidad de habilidades propuestas (por el curso). Por esta razón, el curso puede ser seguido por estudiantes de áreas "creativas" como Arquitectura, Diseño e Ingeniería, pero también de áreas "administrativas" como Ingeniería y Gestión.

Las principales **habilidades desarrolladas** durante el curso son las siguientes:

- Pensamiento creativo e innovador
- Habilidades en emprendimiento

Habilidades específicas y detalladas en cada módulo.



MÓDULO I. CREATIVIDAD Y PENSAMIENTO CREATIVO

I. 1. Objetivo del módulo

El objetivo del módulo es mejorar y desarrollar el pensamiento creativo y también mostrar y trabajar las múltiples valencias de la creatividad. El concepto de creatividad se abordará en varios contextos y escenarios.

I. 2. Palabras clave

Creatividad, pensamiento creativo, diseño, ideas, visión, valor.

I. 3. Plan de formación

Carga de trabajo - 5 horas.

Duración	Tema	Descripción	Recursos
1 hora	Unidad 1: Proceso creativo	Elementos de creatividad. Resumen de los procesos que emplean creatividad: pensamiento, diseño, fabricación, gestión.	<ul style="list-style-type: none"> • Libro del curso • Power Point • Lecturas adicionales • Enlaces a videos / infografías • Ejercicios
1 hora	Unidad 2: Herramientas creativas	Resumen de las herramientas creativas generales, simbólicas i específicas (mobiliario) con impacto en los productos específicos.	
1 hora	Unidad 3: Estilos creativos	Discusión sobre estilos creativos revolucionarios, científicos y reflexivos.	
1,5 horas	Unidad 4: Técnicas creativas en diseño de mobiliario	Métodos y técnicas para la creatividad. Discusión y aplicación de diferentes métodos: SCAMPER, mapa mental, lluvia de ideas, synectics, guiones gráficos, representación, listado de atributos, indicaciones visuales, análisis morfológico.	
30 minutos	Test final	Completar el cuestionario multi-respuesta para demostrar la comprensión del módulo y el aprendizaje.	



I. 4. Resultados del aprendizaje

Conocimientos

- Conocimiento sobre el desarrollo de ideas y habilidades creativas y útiles.
- Conocimiento sobre métodos y técnicas creativas.
- Conocimiento sobre la estimulación de la creatividad libre.

Habilidades

- Habilidad para buscar nuevas soluciones que mejoren el proceso de creación de muebles de valor.
- Habilidad para usar técnicas y herramientas específicas para la creatividad.
- Habilidad para crear (solo o con otros) productos o servicios que resuelvan sus propios problemas y necesidades.
- Habilidad para imaginar y crear.
- Habilidad para crear y desarrollar nuevos productos.
- Habilidad para visualizar el proceso creativo en términos de aplicabilidad del producto final.
- Habilidad para pensar “fuera de la caja”.
- Habilidad para desarrollar ideas.

Actitud

- Imaginativo, creativo analítico.
- Iniciativa.
- Curioso y abierto.

Listado de empleos / cualificaciones en los que el currículum de este módulo puede ser integrado

- **DIRECTORES DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO** Código ISCO-08: 1223
- **DIRECTORES DE INDUSTRIAS MANUFACTURERAS** Código ISCO-08: 1321
- **SUPERVISORES DE INDUSTRIAS MANUFACTURERAS** Código ISCO-08: 3122
- **DISEÑADORES Y DECORADORES DE INTERIOR** Código ISCO-08: 3432



MÓDULO II. CREATIVIDAD E INNOVACIÓN

II. 1. Objetivo del módulo

Después de trabajar en el módulo I las múltiples valencias y capas de la creatividad, el segundo módulo se focaliza en la creatividad y la innovación. La innovación está estrechamente vinculada a la creatividad, siendo evidente una fuerte sinergia entre los dos conceptos. El objetivo del módulo es desarrollar métodos para ser creativo e innovador al mismo tiempo.

II. 2. Palabras clave

Innovación, creatividad, desarrollo de ideas, valor del diseño, desafío, enfoque.

II. 3. Plan de formación

Carga de trabajo - 5 horas.

Duración	Tema	Descripción	Recursos
30 minutos	Unidad 1: Creatividad y competitividad	Introducción sobre cómo la creatividad puede impulsar la competitividad a través de enfoques de diseño innovadores.	<ul style="list-style-type: none"> • Libro del curso • Power Point • Lecturas adicionales • Enlaces a videos / infografías • Ejercicios
1 hora	Unidad 2: Métodos y herramientas para la creatividad	Comprender las aplicaciones creativas de los métodos creativos probando herramientas creativas en relación con recursos y procesos innovadores.	
1 hora	Unidad 3: Creatividad y Diseño para la Innovación	Definición de "Diseño" y análisis de su fuerte relación con la innovación, Diseño de ilustración para las mejores prácticas de innovación.	
1 hora	Unidad 4: Gestión de la Creatividad y la Innovación	Aplicación de herramientas creativas específicas y conocimiento innovador mediante la aplicación directa en proyectos - aprender trabajando.	
1 hora	Unidad 5: Diseño de Comunicación e Innovación de Marca	Herramientas de diseño para comunicar la identidad visual y la marca.	
30 minutos	Test final	Completar el cuestionario multi-respuesta para demostrar la comprensión del módulo y el aprendizaje.	



II. 4. Resultados del aprendizaje

Conocimientos

- Conocimientos y principios de la gestión de la innovación.
- Conocimientos sobre ser creativo utilizando software especializado, considerando las normas estéticas y ergonómicas.
- Conocimientos sobre materiales innovadores utilizados en el diseño de mobiliario y aprendizaje sobre tendencias recientes.
- Conocimientos sobre nuevas tecnologías utilizadas en el diseño y ejecución de productos de mobiliario.
- Estudio de nuevos productos y sistemas constructivos en el mercado.
- Uso de métodos específicos de marketing para desarrollar proyectos ganadores.
- Adquisición de conocimientos mediante ejemplos de invenciones existentes en muebles.

Habilidades

- Detectar oportunidades.
- Habilidad para desarrollar ideas.
- Habilidad para crear y desarrollar nuevos productos.
- Habilidad para visualizar el proceso creativo en términos de aplicabilidad en el producto final.
- Habilidad para pensar “fuera de la caja”.
- Asociación del conocimiento de diseño con técnicas clásicas y digitales para la creatividad.
- Habilidad para describir diferentes niveles de innovación y su papel en las actividades de creación de valor.
- Habilidad para innovar.
- Habilidad para implementar nuevos materiales y tecnologías en productos de mobiliario.

Actitud

- Conectado con las demandas y solicitudes prácticas de los clientes.
- Mantenerse en contacto con noticias mundiales sobre materiales y tecnologías innovadoras.
- Curioso y abierto.

Listado de empleos / cualificaciones en los que el currículum de este módulo puede ser integrado

- **DIRECTORES DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO** Código ISCO-08: 1223
- **DIRECTORES DE INDUSTRIAS MANUFACTURERAS** Código ISCO-08: 1321
- **SUPERVISORES DE INDUSTRIAS MANUFACTURERAS** Código ISCO-08: 3122
- **DISEÑADORES Y DECORADORES DE INTERIOR** Código ISCO-08: 3432



MÓDULO III. CREATIVIDAD MOTIVACIONAL

III. 1. Objetivo del módulo

Este módulo tiene como objetivo explorar la motivación, los niveles de motivación individual y su vínculo con la confianza, la productividad y el establecimiento de objetivos positivos. Explorará teorías motivadoras y utilizará una variedad de recursos que incluyen texto, presentaciones de PowerPoint, videos, cuestionarios y recursos de apoyo adicionales, todo con el objetivo de mejorar la creatividad. El módulo animará a los alumnos a establecer sus propias metas utilizando objetivos creativos.

III. 2. Palabras clave

Motivación, metas, objetivos, recursos creativos, crecimiento, plan de acción.

III. 3. Plan de formación

Carga de trabajo - 5 horas.

Duración	Tema	Descripción	Recursos
30 minutos	Introducción al módulo	¿Qué es la motivación? ¿Qué es la desmotivación? Los signos a buscar.	
1 hora	Unidad 1: La motivación para la creatividad	Exploración de las barreras profesionales y la importancia de la confianza y la asertividad. Exploración de consejos, trucos e ideas sobre cómo con la creatividad podemos superar las barreras y cómo las experiencias positivas de motivación del pasado pueden ser un punto de partida.	<ul style="list-style-type: none"> • Libro del curso • Power Point • Lecturas adicionales • Enlaces a videos / infografías • Ejercicios
1 hora	Unidad 2: Desarrollo de la creatividad – motívate a ti mismo	Crece tú mismo. Exploración de formas de crecer profesionalmente y mejorar el pensamiento creativo.	
1 hora	Unidad 3: Motivación creativa – intrínseca y extrínseca	Diferencias entre la motivación intrínseca y extrínseca.	
1 hora	Unidad 4: Fijación de objetivos y objetivos SMART	¿Por qué es importante establecer objetivos y tener un plan de acción? Importancia de los objetivos SMART (específicos, medibles, realistas, alcanzables y de tiempo limitado).	
30 minutos	Test final	Completar el cuestionario multi-respuesta para demostrar la comprensión del módulo y el aprendizaje.	



III. 4. Resultados del aprendizaje

Conocimientos

- Conocimiento sobre la superación de barreras a través de la creatividad, rompiendo los patrones.
- Conocimiento sobre la mejora de la motivación creativa.
- Conocimiento sobre cómo establecer metas y definir un plan de acción.
- Conocimiento sobre cómo mejorar el pensamiento creativo.
- Conocimiento sobre formas de crecer profesionalmente.

Habilidades

- Habilidad para desarrollar la capacidad de auto-organización y motivación.
- Habilidad para traducir necesidades, deseos, intereses y aspiraciones en metas creativas.
- Habilidad para implementar ideas.
- Habilidad para romper los patrones.
- Habilidad para usar estrategias para seguir estando motivado y focalizado en crear valor.

Actitud

- Capacidad de auto-organización y motivación.
- Empático y asertivo.
- Iniciativa.

Listado de empleos / cualificaciones en los que el currículum de este módulo puede ser integrado

- **DIRECTORES DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO** Código ISCO-08: 1223
- **DIRECTORES DE INDUSTRIAS MANUFACTURERAS** Código ISCO-08: 1321



MÓDULO IV. CREATIVIDAD SOSTENIBLE

IV. 1. Objetivo del módulo

Proporcionar al alumno un conocimiento básico de proyectos sostenibles que emplean un pensamiento creativo crítico y sostenible: eficiencia ERM (Energía, Residuos, Materiales), diseño ecológico y economía circular.

IV. 2. Palabras clave

Medio ambiente, conciencia y respeto ambiental, economía circular, diseño sostenible, gestión eficiente de recursos, ECV - Evaluación del Ciclo de Vida.

IV. 3. Plan de formación

Carga de trabajo - 5 horas.

Duración	Temas	Descripción	Recursos
1 hora	Unidad 1: Pensamiento sostenible, economía circular, huella de carbono y ECV	Enfoque específico para mobiliario contemporáneo y diseño de productos, un método más responsable con el medio ambiente para crear objetos. Conceptos de economía circular, ECV (evaluación del ciclo de vida) y huella de carbono.	<ul style="list-style-type: none"> • Libro del curso • Power Point • Lecturas adicionales • Enlaces a videos / infografías • Ejercicios
1 hora	Unidad 2: Diseño y construcción sostenible	Sostenibilidad, diseño ecológico, análisis de materiales naturales de construcción, aplicaciones y soluciones contemporáneas.	
1 hora	Unidad 3: Mobiliario eco y diseño de producto	Concepto de mobiliario ecológico, cómo se puede medir y describir este concepto.	
1 hora	Unidad 4: Diseño de espacios de interior saludables y productivos para trabajar y vivir	Concepto de espacios de diseño saludables y productivos, cómo se puede medir y describir este concepto.	
30 minutos	Unidad 5: Gestión eficiente de energía, agua y materiales	Gestión basada en la eficiencia energética, reducción del consumo de agua y minimización de materiales.	
30 minutos	Test final	Completar el cuestionario multi-respuesta para demostrar la comprensión del módulo y el aprendizaje.	



IV. 4. Resultados del aprendizaje

Conocimientos

- Conocimiento sobre desarrollo de ideas con materiales sostenibles.
- Conocimiento sobre posibilidades para implementar materiales sostenibles.
- Conocimiento sobre la gestión de producto a lo largo de su ciclo de vida.

Habilidades

- Habilidad para pensar de manera sostenible y en relación con las implicaciones del valor creado para el medio ambiente.
- Habilidad para desarrollar un diseño consciente del impacto ambiental que puede generar basado en el uso racional y la eficiencia de las materias primas, el agua y la energía.
- Ser capaz de aplicar los fundamentos de la gestión sostenible en proyectos de diseño, producción y construcción.
- Desarrollo y gestión de empresas / compañías sostenibles.

Actitud

- Capacidad para desarrollar un pensamiento ético y sostenible.
- Se mantiene en contacto con las tendencias sostenibles del mercado.
- Es curioso, abierto y está interesado en la investigación.

Listado de empleos / cualificaciones en los que el currículum de este módulo puede ser integrado

- **DIRECTORES DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO** Código ISCO-08: 1223
- **DIRECTORES DE INDUSTRIAS MANUFACTURERAS** Código ISCO-08: 1321
- **SUPERVISORES DE INDUSTRIAS MANUFACTURERAS** Código ISCO-08: 3122
- **DISEÑADORES Y DECORADORES DE INTERIOR** Código ISCO-08: 3432



MÓDULO V. CREATIVIDAD Y EMPRENDIMIENTO

V. 1. Objetivo del módulo

Este módulo introduce las nociones básicas de la gestión estratégica, enfatizando las principales características personales que pueden ser útiles en una posición de liderazgo. Examina algunos elementos con relación a las habilidades y prácticas relacionadas con la gestión del tiempo.

V. 2. Palabras clave

Emprendimiento, empresa, liderazgo, gestión del tiempo, gestión de riesgos, marca.

V. 3. Plan de formación

Carga de trabajo - 6 horas.

Duración	Temas	Descripción	Recursos
30 minutos	Unidad 1: Conceptos de emprendedor y emprendimiento en el contexto industrial	Breve introducción al módulo. Los conceptos de "emprendedor" y "emprendimiento". Diferencias entre empresario y gerente.	<ul style="list-style-type: none"> • Libro del curso • Power Point • Lecturas adicionales • Enlaces a videos / infografías • Ejercicios
30 minutos	Unidad 2: Emprendimiento y creatividad para la competitividad	Una visión general de las prioridades competitivas en las empresas industriales y el papel de la creatividad y el espíritu empresarial en este proceso. Creatividad y emprendimiento como herramientas para la competitividad.	
1,5 horas	Unidad 3: Gestión estratégica, liderazgo y branding.	Una visión general sobre la "estrategia empresarial". La relación de estrategia con liderazgo y poder de marca.	
1,5 horas	Unidad 4: Innovación estratégica y modelos de negocio.	Una visión general de las nuevas tendencias de consumo. Discusión sobre los desafíos para la innovación. Identificación de algunos tipos de innovación en el contexto industrial. Resultados esperados de los procesos de innovación.	
1,5 horas	Unidad 5: Creatividad y emprendimiento en empresas industriales: el caso de la industria del mueble	Creatividad y emprendimiento como herramientas de trabajo, innovación y competitividad en empresas de la industria del mueble. Industria del mueble: casos de estudio.	
30 minutos	Test final	Completar el cuestionario multi-respuesta para demostrar la comprensión del módulo y el aprendizaje.	



V. 4. Resultados del aprendizaje

Conocimientos

- Conocimiento y principios del pensamiento crítico y estratégico.
- Conocimiento sobre conceptos de emprendedor y emprendimiento.
- Conocimiento sobre formulación, implementación y control de la estrategia comercial.
- Conocimiento sobre técnicas y procedimientos apropiados para la evaluación de recursos humanos, comunicación y trabajo en equipo.
- Conocimiento para capacitar al personal en todos los aspectos relacionados con la creatividad.
- Conocer ejemplos de equipos creativos trabajando en empresas exitosas
- Conocimiento sobre evaluación de riesgos.

Habilidades

- Habilidad para pensar de manera crítica y estratégica.
- Habilidad para describir las características de ser emprendedor y de la actividad empresarial.
- Habilidad para concebir e implementar estrategias comerciales exitosas.
- Habilidad para trabajar en equipo.
- Habilidad para identificar oportunidades para el desarrollo continuo y el uso eficiente de fuentes de información y recursos de comunicación y de capacitación asistida.
- Habilidad para comparar actividades de creación de valor basadas en una evaluación de riesgos.

Actitud

- Ejercer el pensamiento crítico y la visión estratégica.
- Puede comunicarse efectivamente.
- Puede formar equipo con otros.
- Empático y asertivo.
- Iniciativa y capacidad cooperativa.

Listado de empleos / calificaciones en los que el currículo de este módulo puede ser integrado

- **DIRECTORES DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO** Código ISCO-08: 1223
- **DIRECTORES DE INDUSTRIAS MANUFACTURERAS** Código ISCO-08: 1321
- **SUPERVISORES DE INDUSTRIAS MANUFACTURERAS** Código ISCO-08: 3122
- **DISEÑADORES Y DECORADORES DE INTERIOR** Código ISCO-08: 3432





FACET

FURNITURE SECTOR AVANT-GARDE CREATIVITY
AND ENTREPRENEURSHIP TRAINING

www.facetproject.eu

Autores:



CENFIM
Home & Contract
furnishings



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

DIDA
DIPARTIMENTO DI
ARCHITETTURA



Transilvania
University
of Braşov

eurocreamerchant
consulenza direzionale d'impresa

ačn asociace
českých nábytkářů

CCS
Digital Education



Cofinanziado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.